

MODEL DISKUSI DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENGUASAAN MATERI MATA KULIAH PENGANTAR TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Hastuti Diah Ikawati dan Zul Anwar

Program Studi Teknologi Pendidikan, FIP IKIP Mataram

Email : hastutidiahikawati@gmail.com

Abstrak: Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan konsep mahasiswa pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan dengan menggunakan metode diskusi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan desain "*One Group Pre Test-Post Test Design*". Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes sebagai instrumen pokok dan ceklis dokumen sebagai instrumen pelengkap. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis t-test. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ditemukan hasil hitung adalah 2,279 dengan t table sebesar 2,045 yang menunjukkan ($2,279 > 2,045$) pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil hitung diketahui bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dari hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode diskusi terhadap penguasaan konsep pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan mahasiswa semester tiga Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram tahun akademik 2015/2016.

Kata-kata kunci: Model Diskusi, Penguasaan Konsep.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar terjadi manakalah ada interaksi antar pengajar dengan peserta didik atau antara dosen dengan mahasiswa. Dalam interaksi tersebut, dosen memerankan fungsi sebagai pengajar atau pemimpin belajar ataupun juga fasilitator belajar, sedangkan mahasiswa berperan sebagai individu yang belajar. Keterpaduan dua fungsi tersebut mengacu kepada tujuan yang sama, yakni tercapainya tujuan pengajaran (*intruksional*).

Belajar sebagai suatu proses yang memerlukan berbagai metode atau cara yang efektif dan efisien agar terarah dan jelas sehingga mencapai tujuan, yang ditandai dengan usaha yang tidak terlalu banyak waktu, biaya maupun tenaga tetapi hasilnya memuaskan. Pada kondisi ini pengajar dituntut untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang dianggap paling sesuai dengan isi materi (*content*) yang akan dikuasai oleh peserta didik. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk diterapkan pada tujuan pembelajaran penguasaan konsep ialah metode didiskusi.

Metode diskusi memberi ruang yang cukup bagi mahasiswa untuk dapat mengemukakan ide dan argumentasinya selama proses pembelajaran. Selain itu penggunaan metode diskusi dalam proses pembelajaran oleh dosen menjadi salah satu indikator berjalannya demokrasi dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapan metode diskusi dalam hal ini dapat dipandang sebagai metode untuk memberikan mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti proses perkuliahan, sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton dan membosankan.

Diskusi kelas sangatlah berperan penting dalam pembelajaran aktif. Dengan mendengarkan keluasan ragam pandangan menantang peran peserta. Dalam diskusi kelas, dosen berperan sebagai fasilitator dalam berjalannya diskusi yang dilaksanakan oleh mahasiswa.

Jika demikian metode diskusi dapat dikatakan sebagai jalan pemecahan yang memberi kemungkinan yang mendapatkan penyelesaian yang terbaik. Metode diskusi dalam proses pembelajaran berarti metode yang memberikan kesempatan kepada

seluruh peserta didik untuk mengemukakan pendapat mereka tentang suatu pokok permasalahan yang sedang atau yang akan dikaji, maka dengan demikian inti dari metode diskusi adalah *meeting of minds*.

Didalam penggunaan metode diskusi diperlukan bermacam-macam argumentasi dari setiap peserta didik atas bahan kajian yang telah disepakati. Berdasarkan dari argumentasi atau pendapat tersebut dipilihlah satu argumentasi yang lebih logis dan tepat serta mempunyai argumentasi yang kuat dan lebih dekat dengan kebenaran berdasarkan pada rujukan, jawaban yang ditolah adalah argumentasi yang lemah yang tidak memiliki dasar dan rujukan yang kuat sebagai landasan dalam berargumen. Setiap argument yang disampaikan oleh mahasiswa dalam diskusi hendaknya didasari dari kajian ilmiah dan bersumber pada rujukan yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, sehingga setiap mahasiswa tidak hanya menyampaikan argumen tanpa ada dasar dan landasannya.

Penelitian ini diangkat sebagai jawaban atas permasalahan yang dialami oleh peneliti selama mengampu matakuliah pengantar teknologi pendidikan. Dalam proses interaksi pembelajaran di kelas, ada kecenderungan mahasiswa cepat merasa bosan dengan metode penyampaian materi secara ceramah oleh dosen. Kebosanan tersebut kadang dimunculkan oleh mahasiswa dalam bentuk kurangnya perhatian pada saat dosen menyampaikan materi, berbicara dengan teman duduk, terlambat dan berbagai macam aktivitas lain yang tidak ada hubungannya dengan proses pembelajaran.

Atas dasar pengalaman dan permasalahan tersebut, maka peneliti menganggap penting untuk mencari dan menemukan jalan keluar dari permasalahan tersebut. Pemecaan dari

permasalahan tersebut akan ditempuh dengan melakukan penelitian campuran yaitu penerapan penelitian tindakan dan penelitian eksperimen dengan menerapkan metode diskusi pada matakuliah pengantar teknologi pendidikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011:2). Sedangkan menurut ahli lain mengatakan bahwa: “ Penelitian adalah suatu pendekatan praktik metode eksperimen adalah suatu cara mencari hubungan sebab akibat (hubungan konsensual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang mengganggu. Sedangkan metode empiris adalah suatu pendekatan yang dimana gejala-gejala yang akan diteliti dibuatkan dengan sengaja” (Suharsimi, 2006 : 9). Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel-variabel (Ali Maksum, 2009: 15).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram yang mengontrak matakuliah pengantar teknologi pendidikan pada tahun akademik 2015/2016. Dalam menganalisis data yang ditempuh dengan menggunakan analisis statistik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode statistik. Pemilihan penggunaan rumus statistik disini disesuaikan dengan tujuan dengan keadaan data yang akan diolah dengan penelitian data yang terkumpul dalam penelitian adalah bersifat kuantitatif yaitu berupa angka-angka, maka rumus yang dipakai dalam mengolah data ialah

rumus *t-test*. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Sebelum uji coba dilakukan, langkah awal yang dilakukan ialah melakukan pre-tes terhadap penguasaan materi mahasiswa pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan. Sebelum diterapkan metode diskusi diketahui nilai penguasaan materi mahasiswa masih sangat rendah karena kurangnya pemahaman mahasiswa dalam memahami materi. Setelah diterapkannya metode diskusi diketahui terdapat peningkatan terhadap penguasaan materi mahasiswa pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan. Karena dengan menerapkan metode diskusi dapat memberi motivasi terhadap cara berfikir secara luas dan dapat meningkatkan perhatian terhadap apa yang sedang menjadi topik utama materi perkuliahan.

Metode diskusi sebagai suatu cara atau metode dalam proses perkuliahan dimana dosen memberikan kesempatan kepada para mahasiswa (kelompok-kelompok mahasiswa) dan membantu mahasiswa dalam memahami konsep yang menjadi pokok pembahasan perkuliahan dengan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menggali mencari dan menemukan setiap substansi dari setiap tema materi pertemuan perkuliahan. Mahasiswa tidak lagi hanya menerima materi dan mencatatnya, melainkan dengan metode diskusi mahasiswa menggali kemampuannya melalui saling bertukar pendapat untuk memecahkan masalah yang didiskusikan dengan teman kelompoknya dan mahasiswa lainnya yang menjadi peserta diskusi.

Metode diskusi merupakan metode yang sangat menyenangkan bagi mahasiswa, hal ini terbukti dari

hasil selama penelitian berlangsung mahasiswa merasa sangat bersemangat di dalam mengikuti proses perkuliahan karena karna metode ini melatih mahasiswa untuk mengembangkan rasa percaya diri dalam mengembangkan cara berpikir secara ilmiah yang bertujuan menambah wawasan dan pengalaman mereka dalam menggali ilmu pengetahuan. Penerapan metode ini telah membuat suasana kelas lebih hidup dikarenakan mahasiswa dituntut untuk menyampaikan ide atau pendapat mereka secara langsung kepada rekan-rekannya yang lain, sehingga tidak ada rasa malu lagi dalam diri mereka serta melatih mental mahasiswa untuk berbicara didepan orang banyak sebagai calon ilmuan dimasa yang akan datang. Selain itu dengan metode ini dosen lebih mengetahui sejauh mana pemahaman materi mahasiswa tentang materi yang diberikan dan partisipasi mahasiswa dalam pelaksanaan diskusi. Penggunaan metode diskusi dikembangkan untuk melatih mahasiswa agar menjadi mandiri, lebih percaya diri, lebih berani mengemukakan pendapat (*skill*) pemahaman sangat diperlukan dalam metode ini.

Sebagai hasil akhir dari penelitian ini metode diskusi telah dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi pengantar teknologi pendidikan. Hal ini diketahui berdasarkan taraf signifikansi 5% dan $N=30$, ternyata nilai "*t*" hitung lebih besar dari "*t*" tabel ($2,279 > 2,045$) yang berarti ada dampak positif (pengaruh) penggunaan metode diskusi terhadap penguasaan konsep mata kuliah pengantar teknologi pendidikan pada mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram tahun akademik 2015/2016.

Sebagai salah satu point penting yang menarik untuk dijadikan catatan adalah bahwa perubahan metode yang menekankan agar mahasiswa aktif

dalam proses perkuliahan tidak selalu mudah. Terdapat beberapa kendala selama proses tersebut berlangsung misalnya pada pertemuan pertama ketika setiap kelompok diminta untuk mendiskripsikan materi yang disajikan, hanya ada beberapa orang mahasiswa saja yang aktif yaitu mahasiswa yang mempunyai kemampuan lebih dari teman-temannya. Sehingga anggota yang lain didalam kelompok tersebut diam saja karena tidak tahu apa yang akan dikerjakan dan pada saat dosen menjelaskan materi, setiap mahasiswa dalam kelompok diminta untuk mendiskusikan dengan teman kelompok dan mempresentasikan ide atau pendapat mereka didepan kelas secara langsung, akan tetapi pada pertemuan pertama setiap kelompok masih kesulitan dalam menyampaikan ide atau pendapat mereka. Hal ini merupakan kendala umum yang biasanya dijumpai dalam penerapan metode ini.

Dalam penggunaan metode diskusi dibutuhkan persiapan yang sangat matang terutama dalam kegiatan diskusi dosen harus memastikan mahasiswa telah mempersiapkan materi diskusi dengan baik dengan cara meminta mahasiswa mengumpulkan tugas materi diskusi minimal satu hari sebelum pertemuan perkuliahan dilakukan. Penggunaan metode diskusi dalam pembelajaran membutuhkan alokasi waktu yang sangat lama sehingga harus diperlukan kecermatan dalam mengatur waktu dalam setiap

tahapannya agar setiap penggunaan waktu menjadi efisien.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh hasil yaitu “t” hitung lebih besar dari “t” tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu ($2,279 > 2,045$) sehingga penelitian ini dinyatakan bahwa terdapat peningkatan penguasaan konsep matakuliah pengantar teknologi pendidikan dengan menggunakan metode diskusi pada mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram tahun akademik 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2014. *Pengertian model pembelajaran*. <http://agus-suprijono.blogspot.com> (Diakses tanggal 19 maret pukul 15.10).
- Arikunto Suharsimi. 2010. *prosedur penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta
- Fatmawati. 2006. <http://Catansolihin.blogspot.com/2013>. Pengaruh-pengaruh-penggunaan-model-pembelajaran, diakses sabtu tanggal 14 maret 2015 pukul 12:20 WITA.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah. (2012). *Pengertian prestasi belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENDA
PADA SISWA TUNA NETRA**

Restu Wibawa

Program Studi Teknologi Pendidikan, FIP IKIP Mataram

E-mail: restusayang17@yahoo.com

Abstrak: Tuna netra merupakan gangguan yang terjadi pada daya penglihatan seseorang, berupa kebutaan secara menyeluruh maupun sebagian, sehingga menyebabkan tidak berfungsinya daya lihat. Kesulitan mengenal benda pada siswa tunanetra disebabkan karena kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan kekurangan yang dialami oleh siswa yaitu tidak dapat melihat benda akan tetapi membutuhkan media yang bisa disentuh langsung oleh siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran yang dalam hal ini yaitu media tiga dimensi. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Apakah ada Efektifitas Penggunaan Media Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Benda Siswa Tuna Netra. Sedangkan tujuannya adalah untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Benda Siswa Tuna Netra. Adapun jenis penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah metode tes dan Metode analisis data menggunakan analisis *t-test*. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan yaitu sebelum menggunakan media tiga dimensi dari 23 siswa yang terdapat dari 3 kelas hanya 10 siswa yang tuntas dan masing-masing kelas terdapat 3-4 siswa yang tuntas setelah penggunaan media tiga dimensi dalam proses pembelajaran ketuntasan belajar siswa semakin meningkat dari 23 siswa yang terdapat di 3 kelas yang berbeda 19 siswa dinyatakan tuntas dengan rata-rata perkelas 7-8 siswa hal ini membuktikan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

Kata kunci: Media Tiga Dimensi, Kemampuan Mengenal Benda.

PENDAHULUAN

Tuna netra merupakan gangguan yang terjadi pada daya penglihatan seseorang, berupa kebutaan secara menyeluruh maupun sebagian, sehingga menyebabkan tidak berfungsinya daya lihat. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran khusus maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga apa yang disampaikan oleh guru bisa tersalurkan dengan baik dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Permasalahan pembelajaran dalam pendidikan pada siswa tunanetra adalah masalah penyesuaian. Pembelajaran masih pada muatan kurikulum sehingga dalam penyampaian materi guru hanya mencermati mana yang ingin disampaikan dengan utuh tanpa mengalami perubahan dan mana yang harus dimodifikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan, kesulitan mengenal benda pada siswa tunanetra disebabkan karena kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan kekurangan yang dialami oleh siswa yaitu tidak dapat melihat benda akan tetapi membutuhkan media yang bisa disentuh langsung oleh siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran yang dalam hal ini yaitu media tiga dimensi..

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia

sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, pengertian lain dari media visual tiga dimensi yaitu media yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Sedangkan pemanfaatan media tersebut tidak perlu menggunakan proyektor tetapi langsung dapat dilihat.

Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan percakapan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Secara umum karakteristik media tiga dimensi adalah sebagai berikut: (a) Pesan yang sama dapat disebarkan keseluruh siswa secara serentak, (b) Penyajiannya berada dalam kontrol guru, (c) Cara penyimpanannya mudah (praktis). Sedangkan Tunanetra adalah seseorang yang memiliki hambatan dalam penglihatan / tidak berfungsinya indera penglihatan. Sedangkan menurut Slamet Riadi adalah “Seseorang dikatakan buta jika ia tidak dapat mempergunakan penglihatannya untuk pendidikan “(Slamet Riadi, 1984, hal. 23). Menurut Pertuni tunanetra adalah mereka yang tidak memiliki penglihatan sama sekali (buta total) hingga mereka yang masih memiliki sisah penglihatan, tetapi tidak mampu menggunakan penglihatanya untuk membaca tulisan biasa berukuran 12 point dalam keadaan cahaya normal meski pun dibantu dengan kacamata (kurang awas).

Berdasarkan uraian diatas dirasa perlu adanya penggunaan media untuk memotivasi siswa tunanetra dalam belajar yaitu penggunaan media yang

dapat disentuh secara langsung sehingga siswa dapat mengenal benda yang ada disekelilingnya. sehingga dalam penelitian ini akan dikaji tentang “Efektifitas Penggunaan Media Tiga Dimensi dalam meningkatkan kemampuan mengenal benda siswa Tuna Netra Kelas VIII Sekolah Luar Biasa Mataram.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif meliputi data yang dihasilkan dari perhitungan nilai yang diperoleh siswa tuna netra dalam mengenal benda dengan media tiga dimensi. Penelitian ini dilaksanakan di SLB-A Selagalas Mataram dan yang menjadi subyek penelitian adalah siswa tuna netra kelas VIII SLB Mataram yang berjumlah 23 orang.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes sebagai instrumen pokok dan observasi sebagai instrumen pendukung. Dalam penelitian ini ada 3 tahapan penelitian yang dilakukan berupa: 1) tahap persiapan pengkajian literatur, pembuatan media tiga dimensi, pembuatan soal, 2) tahap pelaksanaan, dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data yang berkenaan dengan fokus penelitian yang ingin dicapai. 3) tahap penyusunan laporan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Observasi (pengamatan) Pengamatan terdapat aktivitas siswa ketika menggunakan media tiga dimensi dalam proses pembelajaran, (2) Tes, Pelaksanaan tes dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana hasil pembelajaran siswa tuna netra kelas VIII pada saat menerima pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi. Tes dilaksanakan pada awal penelitian untuk mengetahui kekurangan siswa dalam mengenal benda dan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui perubahan

perkembangan siswa dalam mengenal benda. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data hasil pembelajaran yaitu menggunakan t-tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengenalan siswa dalam menyebutkan benda tiga dimensi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses belajar diawali dengan pemberian test tentang pengenalan siswa terhadap benda tanpa menggunakan media tiga dimensi, tes yang diberikan sebatas tes tulis yang menggambarkan bentuk hewan dengan menggunakan tulisan braille. Setelah tes diberikan dan diberi skor maka perlakuanpun dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Siswa tuna netra diberikan media tiga dimensi pada saat pembelajaran, media tersebut digunakan untuk disentuh dan diperkenalkan benda apa saja yang mereka sentuh dan dijelaskan oleh guru ciri-ciri benda yang diraba tersebut dan pada akhir proses belajarpun atau setelah perlakuan diberikan test kembali untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang telah disediakan yang kemudian hasil jawaban masing-masing siswa dikoreksi dan diberi nilai dengan berpedoman pada skor yang sudah ditentukan.

Dari hasil observasi awal pembelajaran diperoleh fakta yang menunjukkan bahwa kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Karena guru hanya menjelaskan materi tentang pengenalan benda dengan mendiskripsikan benda-benda secara visual tanpa menggunakan media sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Akibatnya pada saat pretes dilakukan maka skor yang didapat oleh siswa masih rendah. Setelah mendapatkan hasil tersebut peneliti merencanakan melakukan eksperimen untuk menggunakan media

dalam proses pembelajaran tentang pengenalan benda menggunakan media tiga dimensi.

Kondisi awal menunjukkan bahwa pengenalan benda siswa tuna netra sebagai berikut:

- a. Kondisi awal sebelum menggunakan media tiga dimensi dari 23 siswa yang terdapat dari 3 kelas hanya 10 siswa yang tuntas dan masing-masing kelas terdapat 3-4 siswa yang tuntas .
- b. Faktor yang mempengaruhi ketidaktuntasan siswa yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru bersifat verbal dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajarannya

Dari kondisi sebelumnya, upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media tiga dimensi dalam proses pembelajarannya. Media tiga dimensi yang digunakan yaitu tiruan-tiruan benda yang menyerupai aslinya yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam hal ini peneliti menampilkan hewan tiruan dan hasilnya sebagai berikut:

- a. Kondisi awal sebelum menggunakan media tiga dimensi dari 23 siswa yang terdapat dari 3 kelas hanya 10 siswa yang tuntas dan masing-masing kelas terdapat 3-4 siswa yang tuntas setelah penggunaan media tiga dimensi dalam proses pembelajaran ketuntasan belajar siswa semakin meningkat dari 23 siswa yang terdapat di 3 kelas yang berbeda 19 siswa dinyatakan tuntas dengan rata-rata perkelas 7-8 siswa hal ini membuktikan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

- b. Faktor yang mempengaruhi ketidaktuntasan siswa yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru bersifat verbal dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajarannya akan tetapi setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran siswa terlihat aktif dengan setiap detailnya menanyakan benda apa saja yang disentuhnya.
- c. Penggunaan media tiga dimensi dengan maksimal akan memberikan perhatian yang besar dari siswa terhadap proses pembelajaran, siswa yang hanya belajar dengan verbal akan tetapi setelah diberikan media tiga dimensi dengan tiruan hewan yang menyerupai aslinya, siswa pun antusias dalam belajarnya, hewan yang disentuh diilustrasikan sendiri oleh siswa mana bentuk tangan, kaki dan tubuh sehingga setelah mengenal apa yang disentuhnya. Pada tahap ini guru dan peneliti lebih berperan sebagai fasilitator. Guru hanya mengarahkan ketika siswa salah dalam menyebutkan benda tiga dimensi dan membimbing siswa untuk lebih detail dalam mengenal apa yang tidak bisa dilihatnya akan tetapi bisa membedakan hewan apa saja yang disentuhnya.
- d. Dari hasil nilai pretest sebagian besar tingkat minat belajar rendah terlihat dari rendahnya pengenalan siswa terhadap benda yang hanya diketahui melalui uraian verbal guru. Selanjutnya dilakukan suatu perlakuan dengan memberikan media tiga dimensi. Setelah perlakuan dilakukan, dan untuk selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui sejauh mana

minat belajar siswa saat belajar menggunakan media tiga dimensi dan hasil yang didapatkan yaitu nilai posttest meningkat dari nilai pretest.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi dengan tiruan aslinya menyebabkan minat belajar siswa lebih tinggi dari pada pembelajaran dengan hanya secara verbal. Sesuai dengan pendapat Sadiman (2013:33) Yang dimaksud dengan media visual tiga dimensi yaitu media yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Sedangkan pemanfaatan media tersebut tidak perlu menggunakan proyektor tetapi langsung dapat dilihat. Kaitan antara penelitian yang dilakukan dengan teori di atas adalah bisa kita lihat dari latar belakang masalah, yang dimana dalam proses belajar mengajar di lokasi penelitian kebanyakan guru menggunakan ilustrasi verbal akan menyebabkan pembelajaran terlihat monoton, banyak siswa yang tidak tertarik dalam belajar, siswa menjadi bosan dalam belajar. Maka dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi siswa lebih cepat menyerap materi pembelajaran dengan menyentuh langsung media yang dipakai oleh guru dalam belajar mengajar, sehingga siswa akan semakin tertarik dengan materi pengenalan benda dan interaksi antara guru dan siswa meningkat.

SIMPULAN

Dari perolehan data selama proses penelitian, maka dapat dipaparkan kesimpulan yaitu analisa data yang diperoleh dan dapat dibuktikan kebenarannya bahwa nilai siswa hasil posttest mengalami

peningkatan hal ini dinyatakan karena adanya dampak dari penerapan media tiga dimensi dalam meningkatkan kemampuan mengenal benda siswa tuna netra di SLB-A Selagalas Mataram. Pengenalan benda siswa tuna netra di SLB-A Selagalas Mataram yang semula rendah mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan atau intervensi menggunakan media tiga dimensi bentuk tiruan yang menyerupai aslinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- Arief S. Sadiman. 2001. *Media Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Karya.
- Arsyad. 2003. *Media Pendidikan Dan Penerapannya*. Bandung: Remaja Karya.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 1993. *Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita*. Jakarta: Depkes.
- Raharjo. 1991. *Penerapan Media Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta : Cipta Karya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeda.